

Weekly Report

Lu Junhua

2017 年 4 月 23 日

Done

- A plan for the revision of BotRadar. A comparison between the performance of conventional and online decision tree model have been made. Polish the system, fix minor problems. The plan are shown below.

系统及设计	注意	模型	注意
树节点hover时, 右边推荐面板对应高亮	推荐面板暂时显示整棵树的节点	模型流程图	已完成, 仍然可以完善
个人视图 0. 折线图改成主视图那个折线图风格, 当然不要下面的渐变色填充; 1. 折线图和柱状图对齐; 2. 动作1D改成最后三位数; 3. 坐标轴颜色改浅色, 一个个刻度点都不要了, 并且坐标轴边上加padding, 不要顶个顶到上面视图去了	左下角	建立比较机制 (本模型与传统决策树模型)	周六(4月20日)完成, 应用比较机制后及时反馈结果, 看下一步动向
搜索框换个位置, 去右上角, 并且做成那种一个图标点一点就伸展开成为搜索栏的效果. 此外load data也换成一个图标, 点一点可以载入文件	找图标可以去阿里巴巴的iconfont, 具体设计找设计师和我细说	探索recall pre等特别高的节点, 特别低的节点, 都是啥节点? (根, 叶啊等等)	
控制面板如果再雾添加功能, 划分开一个个小面板	在后面考虑, 暂时忽略	原来的1型 2型挂合并跑模型. 应用比较机制; 数据的输出	
hover到 或图形上出现的气泡 (三角形和矩形的结合体) 有瑕疵, 调成完美形状		节点停止的功能测试	4月26日 暂时能想到的只有比较低指标的点需要测试, 别的还要考虑
主视图中折线图与上面树图对齐		属性不再人工选, 或者多用些属性会对效果有何影响	4月末 4.29 - 5.1为劳动节放假
雷达图上交互: 1. 怎么出现? 2. 雷达图上的框选		寻找某些事件, 可能对树有影响; 去网易官网	5月上旬
连线: 更多相关信息, 颜色区分不同情况的连线; 是否需要考虑用高一阶的Bezier曲线.			
个人视图中小灰点如何更流畅			
树的节点完全等宽			

图 1: The rough plan.

- Learn array of JavaScript and finished five problems on leetcode.

训练集↵	测试集↵	HAT↵		经典决策树↵	
		Precision↵	Recall↵	Precision↵	Recall↵
300000↵	10000↵	0.959513↵	0.998100↵	0.974969↵	0.998734↵
740000↵	10000↵	0.968779↵	0.978281↵	0.968495↵	0.998131↵
900000↵	10000↵	0.968989↵	0.997022↵	0.968056↵	0.998131↵
1100000↵	10000↵	0.947410↵	0.983378↵	0.970289↵	0.998564↵
1400000↵	10000↵	0.934145↵	0.977162↵	0.981023↵	0.987268↵
1600000↵	10000↵	0.939837↵	0.972472↵	0.980028↵	0.997302↵

图 2: The brief summary of comparison. The results show that although online tree performance is inferior to conventional tree, their difference is not that significant.

To do

- Finish patents.
- Paper digest at group meeting.
- A better prototype of the system, plan to show it at netease.

Papers 由于长时间感冒外加拔大智齿下半周在家休息, 未读论文.